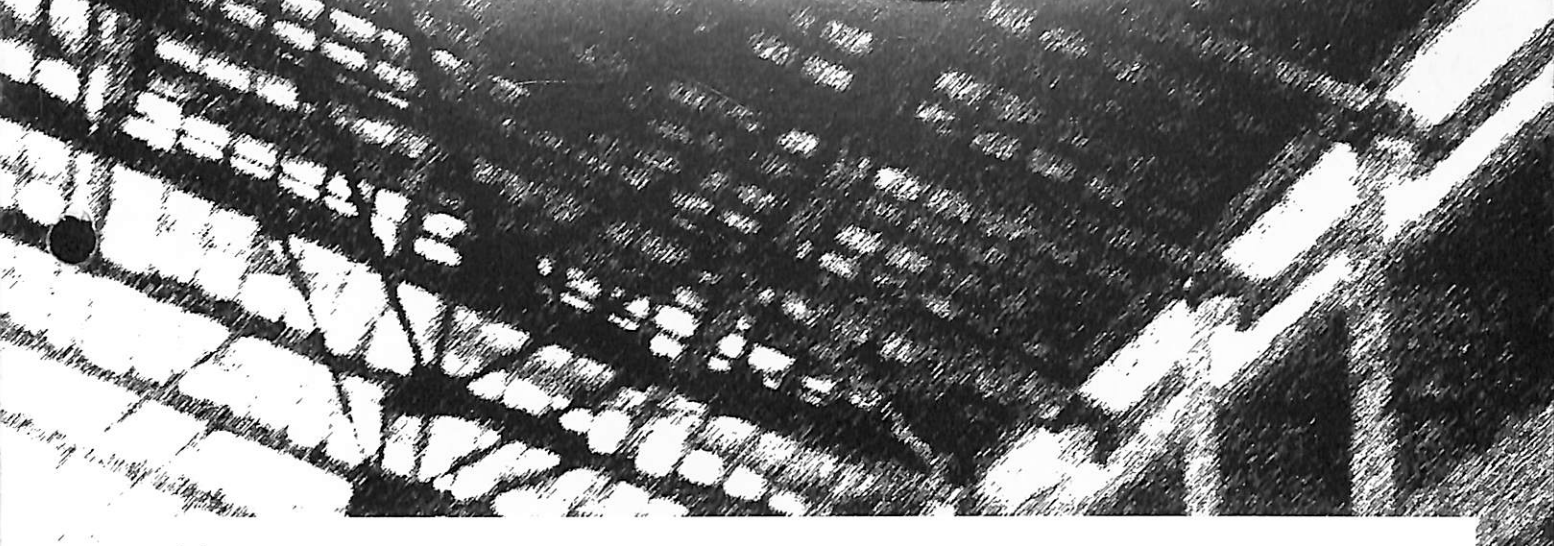


"1:1 venga-inter-venga"

Máximo Flórez

En el clásico cinematográfico *"Clash of the titans"*[1] Zeus, Dios de dioses del olimpo, interviene guiando de forma paternal a Perseo camino a su destino. En una maqueta a escala de "la arena mortal", o mejor, del espacio vital de los mortales, Zeus dispone para Perseo la escenografía de la vida misma, una creación del mundo.

Tras este artificio, Zeus se presenta como el orquestador divino, como quien opera un simple juego de niños. Interviene en este pequeño mundo con facultades de omnipresencia y omnipotencia. Esta trama que redunda en la idea del "destino divino", es una constante heredada por la tradición judeo cristiana, donde al parecer el futuro está escrito, y más que escrito, definido para cada uno de nosotros.
El arte es así mismo una simulación constante de la vida y en especial de la vida humana. A través de la historia se han consignado en múltiples formas las hazañas de los ganadores, los paisajes ideales, rostros prodigiosos, íconos y símbolos que identifican a sus civilizaciones creadoras pero, claro está, sin dejar nunca de ser artificios de la realidad que representan como esa pequeña maqueta del anfiteatro griego donde la comedia y la tragedia es revisada por Zeus. Así mismo lo es la institución "museo" que en últimas es el espacio final donde reposan estas creaciones. Por ejemplo, una notable definición de museo podría ser: lugar que recoge la simulación de los espacios y actos de la vida humana y todo aquello que ante sus sentidos se presente.

Actualmente la simulación *per se* es una estrategia recurrente para los artistas plásticos y visuales, aunque con resultados pocas veces sobresalientes; el éxito radica en la perfección del trampantojo[2] articulado con un trasfondo conceptual sólido. Los planos, las vistas satelitales, las maquetas, los modelos y en general la representación mimética de la realidad con insumos de última generación, introducen reflexiones sobre nuestra manera de habitar más allá de lo eminentemente temporal. Como Zeus, el artista contemporáneo genera un mundo, nos hace vivir su mundo y mientras estemos en él, somos presas de sus designios. Es quizá por esto que se considera que todo acto estético es un acto político por antonomasia.

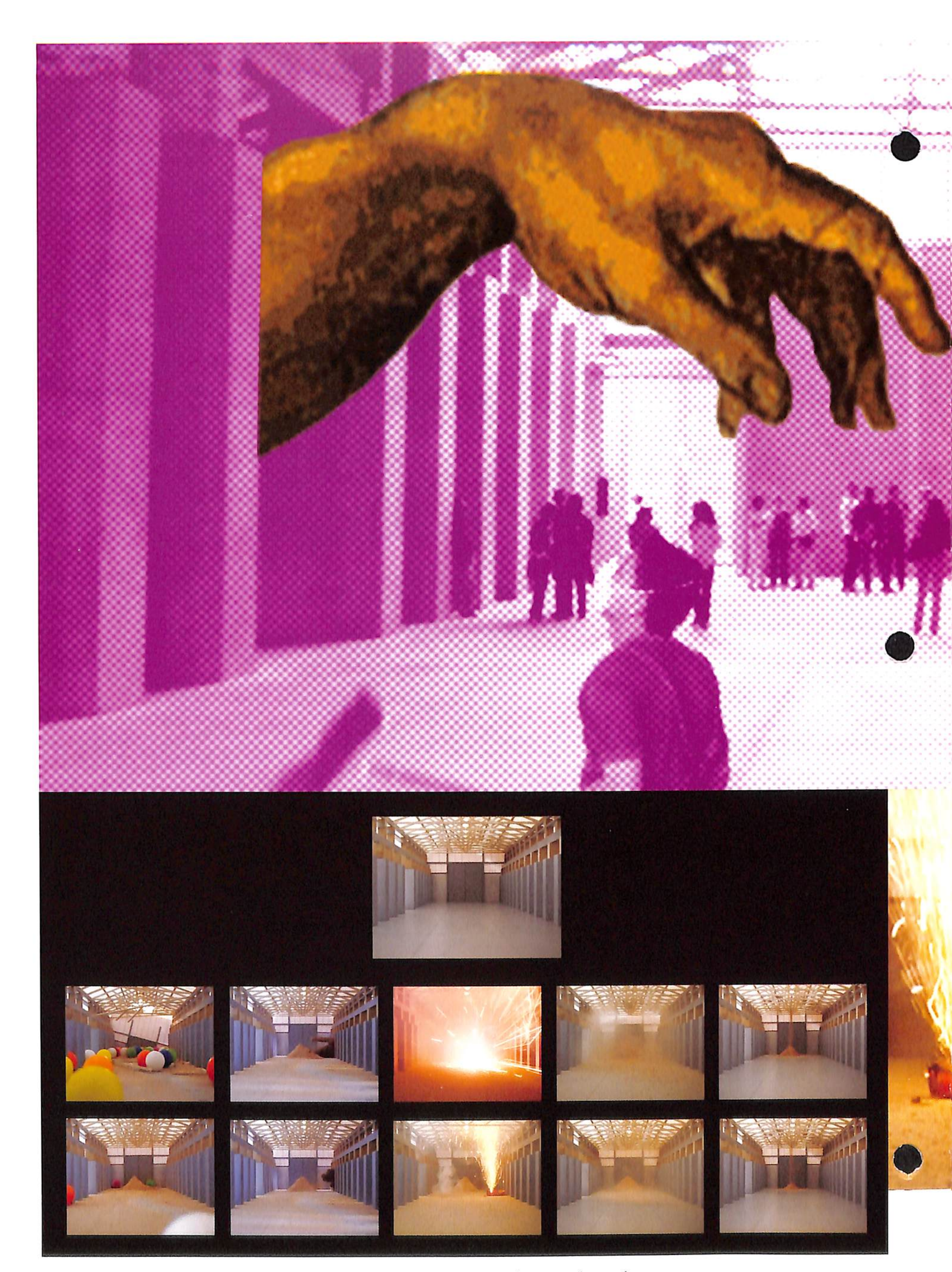
[continúa en la última página]



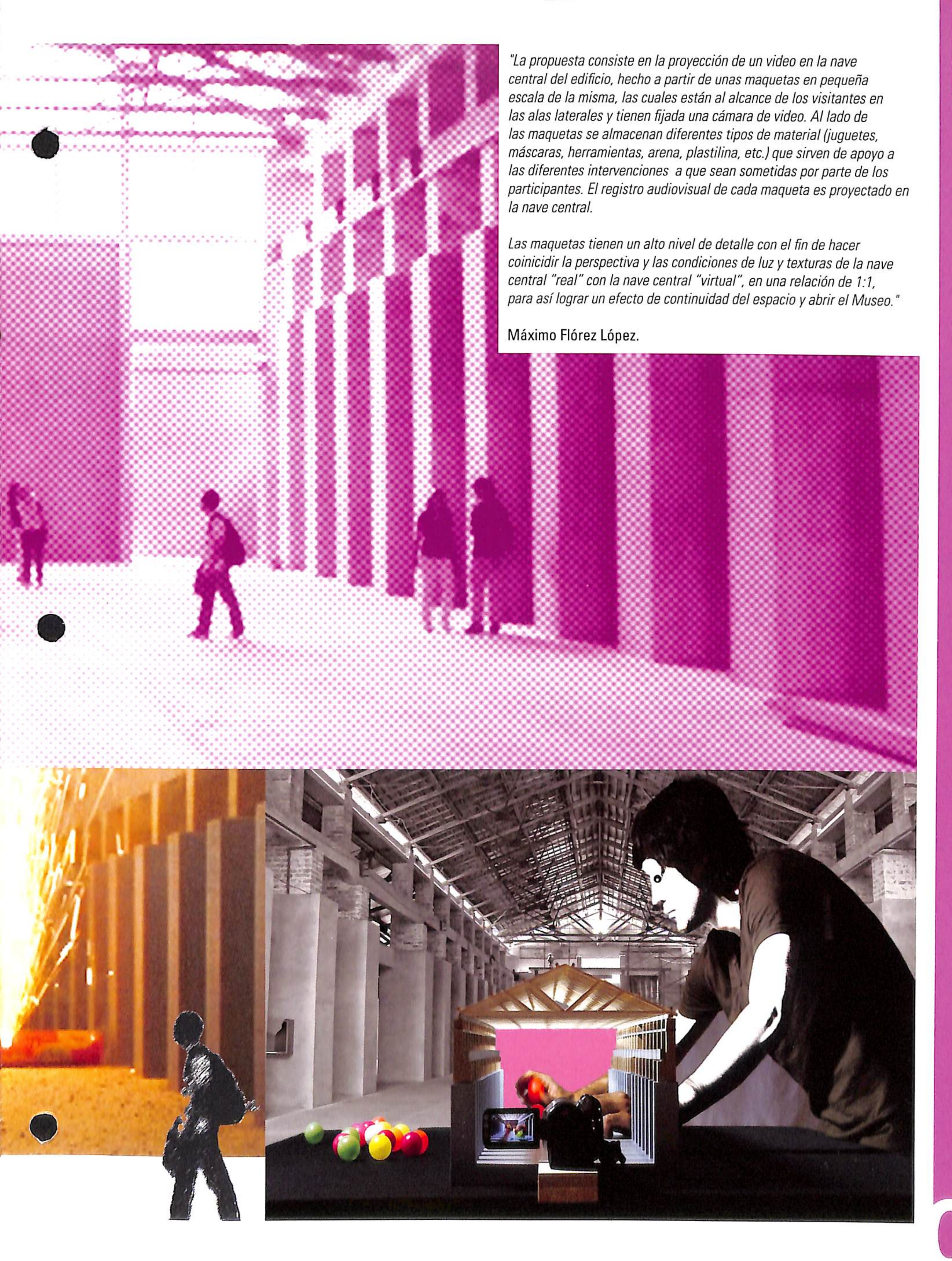


[1] Furia de Titanes. Director Desmond Davis. 1981

[2] **trampantojo**.
(De trampa ante ojo).
1. m. coloq. Trampa o ilusión con que se engaña a alguien haciéndole ver lo que no es.



1:1 VENGA-INTER-VENGA. 2009. Video instalación interactiva. Variables. MÁXIMO FLÓREZ LÓPEZ.



"La propuesta consiste en la proyección de un video en la nave central del edificio, hecho a partir de unas maquetas en pequeña escala de la misma, las cuales están al alcance de los visitantes en las alas laterales y tienen fijada una cámara de video. Al lado de las maquetas se almacenan diferentes tipos de material (juguetes, máscaras, herramientas, arena, plastilina, etc.) que sirven de apoyo a las diferentes intervenciones a que sean sometidas por parte de los participantes. El registro audiovisual de cada maqueta es proyectado en la nave central.

Las maquetas tienen un alto nivel de detalle con el fin de hacer coinicidir la perspectiva y las condiciones de luz y texturas de la nave central "real" con la nave central "virtual", en una relación de 1:1, para así lograr un efecto de continuidad del espacio y abrir el Museo."

Máximo Flórez López.

En el caso de Máximo Flórez la operación es mucho más compleja, pues aunque la fundamentación formal de su propuesta se mueve bajo los postulados de la simulación, su conceptualización referencial escapa de lo eminentemente formal. "1:1 venga - inter – venga" plantea una solución extremadamente simple, y como todo lo simple, necesariamente refinada y recursiva para habitar el espacio del museo de una forma divertida. Aquí la escenografía es el mismo vacío del espacio expositivo, la reflexión gira entonces alrededor del contenedor contenido, de cómo el museo, espacio natural de la simulación, ahora es radicalmente contenido dentro de sí mismo. En la primera experiencia plástica de este edificio, el museo a quedado preñado, en cinta, o mejor dicho: ¡es gestante de sí mismo! Así comienza una nueva etapa del Museo de Arte Moderno de Medellín, una realidad que agradece treinta años de historia y se proyecta fecundo a cumplir con las necesidades contemporáneas de la sociedad frente a las instituciones culturales. El museo de hoy ya no es más el museo del ayer, ya no es más la maqueta del omnipotente, pues aquí todos estamos en posibilidad y en compromiso de cambiar el presente y futuro de la realidad.

¡Que buen augurio!

Oscar Roldán–Alzate
Curador

Máximo Flórez López nació en Bucaramanga en 1979.
Estudió Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia, donde recibió trabajo de grado meritorio por el proyecto "Escuela de Artes Circenses en el Parque Nacional"; viene participando en proyectos colectivos y exposiciones artísticas desde 1999, dentro de las que se destacan: "Ciudad Kennedy: memoria y realidad", VIII Bienal de Arte de Bogotá; 38 y 39 "Salón Nacional de Artistas", "Lugar/no lugar" del programa Nuevos Nombres del Banco de la República; "Bordes del Dibujo", en el Museo de Arte de la Universidad Nacional; "Hilar delgado" en la Galería Cu4rto Nivel y "Siguiente, por favor" en la Galería Nueveochenta en Bogotá.

Sus exposiciones individuales han sido: "Construcciones" (2004), Galería Diners, Bogotá; "Cerramientos" (2005), Museo de Arte Moderno de Bucaramanga; "Obra Negra" (2006) y "Anverso/Reverso" (2008) en la Galería Casas Riegner, Bogotá; "Nudo Mudo" en el Centro Colombo Americano de Pereira.

Actualmente vive y trabaja en Bucaramanga.

Proyecto seleccionado en la convocatoria internacional Inter-Venga con motivo de la inauguración de la nueva sede del Museo de Arte Moderno de Medellín, noviembre 2009.





Patrocina:

Grupo Bancolombia

En asocio con:



Evento concertado con:



Aliados: EXITO
Hangar
Huevos y Escobas
Procolores
Art Hotel



Carrera 44 N° 19A - 100, Ciudad del Río. Medellín, Colombia. T: 444 26 22 // F. 230 27 23 info@elmamm.org | www.elmamm.org